

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局(43) 国際公開日  
2004 年 1 月 8 日 (08.01.2004)

PCT

(10) 国際公開番号  
WO 2004/002590 A1

(51) 国際特許分類: A63F 13/00, 13/10, 13/12  
(21) 国際出願番号: PCT/JP2003/006848  
(22) 国際出願日: 2003 年 5 月 30 日 (30.05.2003)  
(25) 国際出願の言語: 日本語  
(26) 国際公開の言語: 日本語  
(30) 優先権データ:  
特願2002-190565 2002 年 6 月 28 日 (28.06.2002) JP

(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒100-6330 東京都千代田区丸の内二丁目4番1号 Tokyo (JP). 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京 (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, INC.) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 Tokyo (JP).

(72) 発明者; および  
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 五十嵐 孝司 (IGARASHI, Koji) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 村上 純一 (MURAKAMI, Junichi) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 飯田 周太郎 (IIDA, Shutaro) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP).

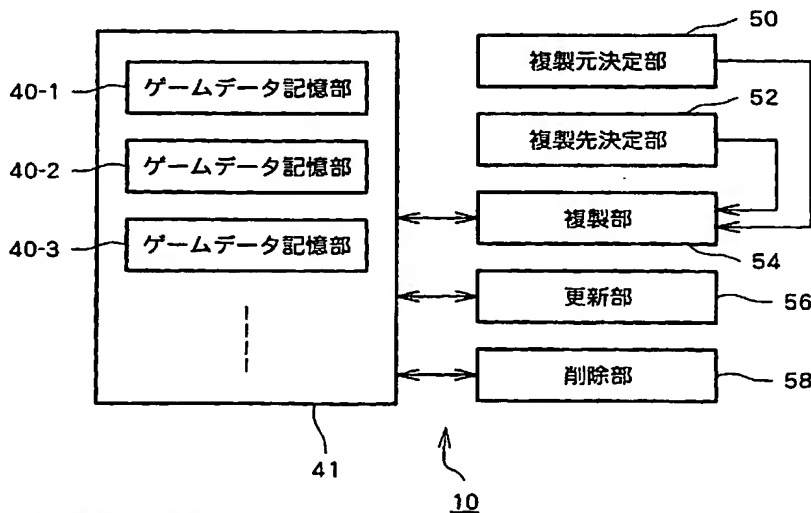
(74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所 (HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒160-0022 東京都新宿区新宿二丁目4番16号 栄幸ビル9階 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU,

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE, PROGRAM, GAME DEVICE CONTROL METHOD, AND PROGRAM DISTRIBUTION DEVICE

(54) 発明の名称: ゲーム装置、プログラム、ゲーム装置の制御方法及びプログラム配信装置



40-1...GAME DATA STORAGE SECTION  
40-2...GAME DATA STORAGE SECTION  
40-3...GAME DATA STORAGE SECTION  
50...DUPLICATE ORIGIN DECISION SECTION  
52...DUPLICATE TARGET DECISION SECTION  
54...DUPLICATE SECTION  
56...UPDATING SECTION  
58...DELETION SECTION

(57) Abstract: A game data storage section (40) creates a duplicate of game data so that an item can be used according to another game data and prevents proliferation of the item by the duplicate. The game data storage section (40) stores original item data associated with an original item and replica item data associated with a replica item. Moreover, a duplicate section (54)

[続葉有]



ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:  
— 国際調査報告書

(84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB,

2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各 PCT ガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

makes a duplicate target store game data according to the game data stored in a duplicate origin so that a sum of the number of original items associated with the original item data stored in the game data storage section (40) of the duplicate origin and the number of the replica items associated with the replica item data stored in the game data storage section (40) is equal to the number of replica items associated with the replica item data stored in the game data storage section (40) of the duplicate target. Here, link data is also stored so as to relate the duplicate target to the duplicate origin.

(57) 要約: ゲームデータの複製を作成してアイテムを別のゲームデータに基づいて利用できるようにしつつ、複製によってアイテムが増殖しないようにするゲームデータ記憶部 (40) は、それぞれ、オリジナルアイテムに係るオリジナルアイテムデータと、レプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータと、を記憶する。また、複製部 (54) は、複製元のゲームデータ記憶部 (40) に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの数と同ゲームデータ記憶部 (40) に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数との和が、複製先のゲームデータ記憶部 (40) に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数となるよう、複製元に記憶されるゲームデータに基づいて複製先にゲームデータを記憶させる。このとき、複製先と複製元とを関連づけるリンクデータも記憶させる。

## 明 細 書

ゲーム装置、プログラム、ゲーム装置の制御方法及びプログラム配信装置

5

## 技術分野

本発明はゲーム装置、プログラム、ゲーム装置の制御方法及びプログラム配信装置に関し、特に、アイテムデータをゲームデータ（セーブデータ）の一部として保存しておくとともに、必要に応じて該ゲームデータのコピーを作成することができるゲームに関する。

10

## 背景技術

従来、例えばロールプレイングゲーム等において、プレイ状況をセーブデータとして保存しておき、後に、該セーブデータに基づいてゲームを再開できるようにしたものが知られている。また、こうしたゲームの中には、セーブデータのコピーを作成できるようにしたものもある。

15

一方、最近のゲームの中には、ケーブルを用いて2台のゲーム機を通信接続したり、インターネット等の通信ネットワークを介して多数のゲーム機を通信接続したりして、ゲーム空間で取得したアイテムを他のプレイヤに譲渡したり、他のプレイヤと交換したりすることができるものがある。ところが、こうしたゲームにおいて、上述のようにセーブデータのコピーを作成できるようにすると、プレイヤは自分のアイテムを費消させることなく、アイテムを他のプレイヤに譲渡したり、他のプレイヤと交換したりす

20

25

ることができるようになってしまう。すなわち、所定アイテムを所持したプレイ状況をセーブデータ（オリジナル）として保存するとともに、該セーブデータのコピーを作成し、コピー又はオリジナルのいずれか一方に基づいてアイテムを譲渡等すれば、他方のセーブデータを利用することにより、アイテムが費消されていないプレイ状況でゲームを再開できるようになってしまうのである。

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、ゲームデータの複製（コピー）を作成してアイテムを別のゲームデータに基づいて利用できるようにしつつ、複製によってアイテムが増殖しないようにできるゲーム装置、プログラム、ゲーム装置の制御方法及びプログラム配信装置を提供することにある。

#### 発明の開示

上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、複数のゲームデータ記憶手段と、前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製元ゲームデータ記憶手段を決定する複製元決定手段と、前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製先ゲームデータ記憶手段を決定する複製先決定手段と、前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させる複製手段と、を含むゲーム装置において、2つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを記憶するリンクデータ記憶手段を含み、前記複数のゲームデータ記憶手段は、それぞれ、オリジナルアイテムに係るオリジナルアイテムデータと、レプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータと、を記憶し、前記複製手段は、前記複製元ゲ

ームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの数と該複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数との和が、前記複製先ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数となるよう前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させるとともに、前記複製先ゲームデータ記憶手段と前記複製元ゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを前記リンクデータ記憶手段に記憶させる、ことを特徴とする。

また、本発明に係るプログラムは、複数のゲームデータ記憶手段、前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製元ゲームデータ記憶手段を決定する複製元決定手段、前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製先ゲームデータ記憶手段を決定する複製先決定手段、前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させる複製手段、及び、2つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを記憶するリンクデータ記憶手段、としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、前記複数のゲームデータ記憶手段は、それぞれ、オリジナルアイテムに係るオリジナルアイテムデータと、レプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータと、を記憶し、前記複製手段は、前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの数と該複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数との和が、前記複製先ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプ

リカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数となるよう前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させるとともに、前記複製先ゲームデータ記憶手段と前記複製元ゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを前記リンクデータ記憶手段に記憶させる、ことを特徴とするプログラムである。

本発明では、各ゲームデータ記憶手段に、オリジナルアイテムに係るオリジナルアイテムデータと、レプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータと、が記憶される。オリジナルアイテムデータは、例えばプレイヤーキャラクタが所持している、ある種類のアイテムのオリジナル（原本）であるオリジナルアイテムの数を表す。また、レプリカアイテムデータは、例えばプレイヤーキャラクタが所持している、同じアイテムのレプリカ（複製）であるレプリカアイテムの数を表す。そして、本発明では、複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させる場合に、複製元のオリジナルアイテムの数とレプリカアイテムの数との和が、複製先のレプリカアイテムの数となるようにしている。さらに、リンクデータ記憶手段に複製先ゲームデータ記憶手段と複製元ゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを記憶させるようにしている。

本発明によれば、オリジナルアイテムデータとレプリカアイテムデータとが区別してゲームデータ記憶手段に記憶される。また、複製先ゲームデータ記憶手段と複製元ゲームデータ記憶手段とは、リンクデータ記憶手段に記憶されるリンクデータにより関連づけられる。このため、あるアイテムが処分（例えば譲渡、交換、削

除、廃棄等) される場合に、それに関連するアイテム、すなわち複製先や複製元を併せて処分することができるようになる。こうして、ゲームデータの複製を作成してアイテムを別のゲームデータに基づいて利用できるようにしつつ、複製によってアイテムが  
5 増殖しないようにできる。

また、本発明の一態様では、前記複数のゲームデータ記憶手段のいずれかに記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの処分が指示される場合に、該ゲームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータをオリジナルアイテム  
10 が減るよう更新するとともに、他のゲームデータ記憶手段に記憶される該オリジナルアイテムの直接又は間接のレプリカであるレプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータをレプリカアイテムが減るよう更新する手段をさらに含む。こうすれば、あるオリジナルアイテムの処分が指示される場合に、その直接又は間接の  
15 レプリカを併せて処分することができるようになる。

また、本発明の一態様では、前記複数のゲームデータ記憶手段のいずれかに記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの処分が指示される場合に、該ゲームデータ記憶手段の直接又は間接の複製元である他のゲームデータ記憶手段のいずれ  
20 かに記憶されるオリジナルアイテムデータをオリジナルアイテムが減るよう更新するとともに、他のゲームデータ記憶手段に記憶される該オリジナルアイテムの直接又は間接のレプリカであるレプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータをレプリカアイテムが減るよう更新する手段をさらに含む。こうすれば、あるレプ  
25 リカアイテムの処分が指示される場合に、それに直接的又は間接的に関連するオリジナルアイテムと、その直接又は間接のレプリ

力を併せて処分することができるようになる。

また、本発明の一態様では、複製元を有しないゲームデータ記憶手段の削除が指示される場合、該ゲームデータ記憶手段の直接又は間接の複製先であるゲームデータ記憶手段の1つに記憶されるオリジナルアイテムデータ及びレプリカアイテムデータを、削除が指示されているゲームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムと同数のレプリカアイテムをオリジナルアイテムに変更するよう更新するとともに、前記リンクデータ記憶手段に記憶されている、削除が指示されているゲームデータ記憶手段と該ゲームデータ記憶手段の複製先であるゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを、削除が指示されているゲームデータ記憶手段の複製先であるゲームデータ記憶手段と前記1つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータに変更し、削除が指示されているゲームデータ記憶手段を削除する手段をさらに含む。

この態様では、複製元を有しないゲームデータ記憶手段の削除が指示される場合に、削除対象のゲームデータ記憶手段に係るオリジナルアイテムの数だけ、直接又は間接の複製先であるゲームデータ記憶手段の1つに係るレプリカアイテムをオリジナルアイテムに変更する。また、削除が指示されているゲームデータ記憶手段と該ゲームデータ記憶手段の複製先であるゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを、削除が指示されているゲームデータ記憶手段の複製先であるゲームデータ記憶手段と前記1つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータに変更する。こうすれば、複製元を有しないゲームデータ記憶手段、すなわちオリジナルのゲームデータを記憶したゲームデータ記憶手段



が削除される場合に、該ゲームデータの複製先の1つをオリジナルに昇格させて、その機能を担わせることができるようになる。

#### 図面の簡単な説明

5 図1は、本発明の実施形態に係る携帯ゲーム機を用いてアイテム交換をする様子を示す図である。

図2は、携帯ゲーム機のハードウェア構成を示す図である。

図3は、本発明の実施形態に係るゲームプログラムを実行することによって携帯ゲーム機において実現される機能を示す機能ブロック図である。

図4は、記憶部の記憶内容を示す図である。

図5は、ゲームデータの複製処理を示すフロー図である。

図6は、アイテム処分処理を示すフロー図である。

図7は、ゲームデータ削除処理を示すフロー図である。

15 図8は、ゲームデータ削除処理を示すフロー図である。

図9は、本発明の他の実施の形態に係るゲームプログラム配信システムの全体構成を示す図である。

#### 発明を実施するための最良の形態

20 以下、本発明の実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

図1は、本発明の一実施形態に係るゲーム装置を用いてアイテム交換をする様子を示す図である。本実施形態に係るゲーム装置は、ROMカートリッジ12に格納されたプログラムを携帯ゲーム機10が実行することによって実現される。同プログラムにより、各携帯ゲーム機10ではプレイヤー（又はプレイヤーが操作するゲームキャラクタ）がゲーム空間で各種アイテムを取得すること

ができるようになっており、それをデータ通信により他方の携帯ゲーム機 10 に送信できるようになっている。なお、携帯ゲーム機 10 間のデータ通信は有線であっても無線であってもよい。また、携帯ゲーム機 10 では、プレイ状況を表すゲームデータを ROM カートリッジ 12 に記憶させておくことができるようになっている。  
5    OM カートリッジ 12 に記憶させておくことができるようになっている。さらに、携帯ゲーム機 10 では、そのゲームデータ（セーブデータ）の複製を ROM カートリッジ 12 の他の領域に作成することができるようになっている。

このとき、複製は、複製元と完全一致するものではない。すな  
10    わち、例えば複製元のゲームデータに「プレイヤーキャラクタが A アイテムのオリジナルを N 個所持している」との旨のデータ（オリジナルアイテムデータ）が含まれている場合、複製先のゲームデータには「プレイヤーキャラクタが A アイテムのレプリカを N 個所持している」との旨のデータ（レプリカアイテムデータ）が含まれることになる。さらに、ゲームデータの複製を実行する場合、  
15    複製先と複製元とを関連づけるリンクデータが ROM カートリッジ 12 に記憶されるようになっている。

また、携帯ゲーム機 10 では、ROM カートリッジ 12 に記憶されている、あるゲームデータに基づいて実行されているゲーム  
20    において、あるオリジナルアイテムの処分（他のプレイヤーへの譲渡、他のプレイヤーが所持するアイテムとの交換、消費、或いは廃棄等）が指示される場合に、該ゲームデータの直接又は間接の複製先であるゲームデータに含まれているレプリカアイテムデータをレプリカアイテムが減るよう更新する。また、あるレプリカア  
25    イテムの処分が指示される場合に、該ゲームデータの直接又は間接の複製元であるゲームデータのうち 1 つに含まれているオリジ

ナルアイテムデータをオリジナルアイテムが減るよう更新するとともに、該ゲームデータの直接又は間接の複製先であるゲームデータに含まれているレプリカアイテムデータをレプリカアイテムが減るよう更新する。

- 5      また、携帯ゲーム機 10 では、ROM カートリッジ 12 に記憶されている、あるゲームデータの削除が、該携帯ゲーム機 10 に備えられた十字キーやボタン等の操作手段により指示された場合、そのゲームデータがオリジナルゲームデータ、すなわち複製元を有しないゲームデータであれば、該ゲームデータの複製先である
- 10    ゲームデータの 1 つをオリジナルゲームデータに昇格させるようにしている。

図 2 は、携帯ゲーム機 10 のハードウェア構成を示す図である。同図に示すように、携帯ゲーム機 10 は、CPU 14 と、RAM 16 と、ROM 18 と、入出力インタフェース 20, 28 と、画像合成部 24 と、音声合成部 30 と、入力デバイス 22 と、ディスプレイ 26 と、ROM カートリッジ 12 と、スピーカ 32 と、を含んで構成されている。ここで、CPU 14、RAM 16、ROM 18、入出力インタフェース 20, 28、画像合成部 24、音声合成部 30 は、アドレス及びデータを伝送するバスに接続さ

15    れている。また、入出力インタフェース 20 には、携帯ゲーム機 10 の表面に配置された十字キー及び押しボタンを含んで構成される入力デバイス 22 が接続され、入出力インタフェース 28 には、ROM カートリッジ 12 が着脱自在に接続されている。なお、ROM カートリッジ 12 は、ゲームプログラムを記憶するための

20    ROM と、ゲームデータを記憶するための EEPROM と、を含んでいる。

25

また、ROM 18 は、個々のゲームに依存しない基本処理のための各種基本プログラム及びデータを記憶するものである。CPU 14 は、公知のデータ処理手段であり、ROM 18 に記憶される基本プログラム、及びROMカートリッジ 12 に記憶されるゲームプログラムを実行し、それにより携帯ゲーム機 10 の各部を制御する。RAM 16 は、CPU 14 の作業用として利用される。

画像合成部 24 は、例えば公知の画像処理プロセッサを含んで構成されるものであり、CPU 14 による制御に従い、表示データをディスプレイ 26 に出力する。ディスプレイ 26 は、例えば  
10 液晶表示パネルを含んで構成されるものであり、画像合成部 24 から供給される表示データに基づいてゲーム画面を表示する。ディスプレイ 26 は、携帯ゲーム機 10 の表面に装着される。

また、音声合成部 30 は、例えば公知のサウンドプロセッサを含んで構成されるものであり、CPU 14 による制御に従い、各種ゲーム音楽や各種効果音に係る音声信号をスピーカ 32 に供給  
15 する。スピーカ 32 は、携帯ゲーム機 10 の筐体に内蔵されるものであり、各種ゲーム音楽や各種効果音を出力する。

次に、図 3 は、携帯ゲーム機 10 の機能ブロック図を示している。同図に示される各機能ブロックは、ROMカートリッジ 12  
20 に記憶されているゲームプログラムを携帯ゲーム機 10 が実行することにより実現されるものである。なお、同図では、本発明に関係する機能を中心として示している。

同図に示すように、携帯ゲーム機 10 で実現される機能には、記憶部 41、複製元決定部 50、複製先決定部 52、複製部 54、  
25 更新部 56、及び削除部 58 が含まれる。記憶部 41 には、複数のゲームデータ記憶部 40 が含まれる。

複製元決定部 50 は、例えば入力デバイス 22 の操作内容に従い、ゲームデータ記憶部 40 の中から複製元を決定する。また、複製先決定部 52 は、例えば入力デバイス 22 の操作内容に従い、ゲームデータ記憶部 40 の中から複製先を決定する。さらに、複製部 54 は、複製元のゲームデータ記憶部 40 に記憶されるゲームデータに基づいて複製先のゲームデータ記憶部 40 にゲームデータを記憶させる。

ゲームデータ記憶部 40 は、ある時点でのプレイ状況を表すプレイデータを記憶するものであり、特に、図 4 に示すように、各アイテムのオリジナル数とレプリカ数とを一部に記憶している。また、ゲームデータ記憶部 40 は、複製元欄 42 と複製先欄 44 とを備えている。ここで、複製元欄 42 には、当該ゲームデータ記憶部 40 に記憶されるゲームデータの複製元であるゲームデータ記憶部 40 を特定するデータが格納される。また、複製先欄 44 には、当該ゲームデータ記憶部 40 に記憶されるゲームデータの複製先であるゲームデータ記憶部 40 を特定するデータが格納される。ここでは、ゲームデータ記憶部 40 を特定するデータとして、各ゲームデータ記憶部 40 に付与された識別番号が用いられる。また、複製先や複製元が存在しない場合には、同欄に「0」が格納されるようになっている。

次に、複製部 54 は、複製元のゲームデータ記憶部 40 に記憶されるゲームデータに基づいて複製先のゲームデータ記憶部 40 にゲームデータを記憶させるとき、複製元に係るオリジナルアイテムの数とレプリカアイテムの数とを足し合わせ、その数が複製先に係るレプリカアイテムの数となるようにしている。また、このとき、複製先のゲームデータ記憶部 40 と複製元のゲームデー

タ記憶部40とを関連づけるため、複製先のゲームデータ記憶部40に複製元のゲームデータ記憶部40を特定するデータを記憶するようにしている。

また、更新部56は、入力デバイス22等によりアイテムの処分が指示された場合に、各ゲームデータに含まれるオリジナルアイテムデータ（オリジナル数）やレプリカアイテムデータ（レプリカ数）を増減させる。例えば入力デバイス22等によりゲームデータ記憶部40のいずれかに係るオリジナルアイテムの処分が指示される場合に、該ゲームデータ記憶部40に記憶されるオリジナルアイテムデータをオリジナルアイテムが1つ減るよう更新するとともに、他のゲームデータ記憶部40に記憶される該オリジナルアイテムの直接又は間接のレプリカであるレプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータをレプリカアイテムがそれぞれ1つ減るよう更新する。また、例えば入力デバイス22等によりゲームデータ記憶部40のいずれかに係るレプリカアイテムの処分が指示される場合に、該ゲームデータ記憶部40の直接又は間接の複製元である他のゲームデータ記憶部40のいずれかに記憶されるオリジナルアイテムデータをオリジナルアイテムが1つ減るよう更新するとともに、他のゲームデータ記憶部40に記憶される該オリジナルアイテムの直接又は間接のレプリカであるレプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータをレプリカアイテムがそれぞれ1つ減るよう更新する。

削除部58は、入力デバイス22等による指示に従ってゲームデータを削除する。このとき、特に複製元を有しないゲームデータ記憶部40の削除が、例えば入力デバイス22等により指示されると、該ゲームデータ記憶部40の直接又は間接の複製先であ

るゲームデータ記憶部 40 の 1 つに記憶されるオリジナルアイテムデータ及びレプリカアイテムデータを、削除が指示されているゲームデータ記憶部 40 に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムと同数のレプリカアイテムをオリジナルアイテムに変更するよう更新する。このとき、さらに他の複製先であるゲームデータ記憶部 40 に記憶される複製元を特定するデータを、前記 1 つを特定するデータに変更する。そうして、削除が指示されているゲームデータ記憶部 40 を削除する。また、その他のゲームデータ記憶部 40 の削除が指示される場合、当該  
5 ゲームデータ記憶部 40 を削除する。  
10

以下、携帯ゲーム機 10 のデータ処理をフロー図に基づいて詳細に説明する。

図 5 は、携帯ゲーム機 10 における複製処理を示すフロー図である。同図に示すように、複製処理では、まず複製元決定部 50 が複製元のゲームデータ記憶部 40 を決定する (S 101)。さらに、複製先決定部 52 が複製先のゲームデータ記憶部 40 を決定する (S 102)。次に、複製部 54 は、複製元のゲームデータ記憶部 40 に記憶されている各アイテムのオリジナル数 NO 及びレプリカ数 NR を読み出す (S 103)。次に、複製部 54 は、  
15 複製先のゲームデータ記憶部 40 に各アイテムのオリジナル数として零を記憶させる (S 104)。また、複製部 54 は、複製先のゲームデータ記憶部 40 に各アイテムのオリジナル数として S 103 で読み出されたオリジナル数 NO とレプリカ数 NR の和を記憶させる (S 105)。  
20

その後、複製部 54 は、その他のデータ、例えば各種キャラクターの現在状況やゲーム空間の状況を複製元から読み出し、それを

複製先に書き込む（S 1 0 6）。さらに、複製部 5 4 は、複製元のゲームデータ記憶部 4 0 の複製先欄 4 4 に、S 1 0 2 で決定された複製先のゲームデータ記憶部 4 0 の識別番号を書き込むとともに（S 1 0 7）、複製先のゲームデータ記憶部 4 0 の複製元 4 2 欄に、S 1 0 1 で決定された複製元のゲームデータ記憶部 4 0 の識別番号を書き込む（S 1 0 8）。

以上のようにすれば、複製元のゲームデータに含まれるオリジナルアイテムを、複製先のゲームデータにおいてレプリカアイテムとして含めることができるようになる。また、複製元のゲームデータに含まれるレプリカアイテムを、複製先のゲームデータにおいてもレプリカアイテムとして含めることができるようになる。このとき、複製先と複製元とは複製元欄 4 2 及び複製先欄 4 4 により関連づけられるようになっているので、あるアイテムを処分したとき、関連するアイテムも併せて処分することができる。こうして、ゲームデータの複製によるアイテムの増殖を防ぐことができる。

次に、図 6 は、携帯ゲーム機 1 0 におけるアイテム処分処理を示すフロー図である。同図に示すアイテム処分処理は、あるゲームデータ記憶部 4 0 に記憶されているゲームデータに基づくゲームがプレイされている場合に、プレイヤーが入力デバイス 2 2 を用いてアイテムを指定するとともに、譲渡、交換、廃棄等の処分を指示すると、実行されるものである。同図に示すように、この処理では、まず現在プレイ中のゲームデータを参照し、指定されたアイテムのオリジナル数が 1 以上であるか否かを調べる（S 2 0 1）。そして、1 未満、すなわち 0 であれば、複製元が存在すると判断し、同ゲームデータ記憶部 4 0 の直接又は間接の複製元で



あるゲームデータ記憶部 40 のうち、指定されたアイテムのオリジナル数が 1 以上であるものを探す (S 202)。直接又は間接の複製元のゲームデータ記憶部 40 は、各ゲームデータ記憶部 40 の複製元欄 42 を参照することにより見つけることができる。

- 5 一方、指定されたアイテムのオリジナル数が 1 以上である場合、S 202 の処理をスキップする。その後、現在プレイ中のゲームデータ、又は S 202 で発見されたゲームデータに含まれるオリジナル数を 1 だけ減らす (S 203)。さらに、S 203 で指定アイテムのオリジナル数が 1 だけ減らされたゲームデータの直接又は間接の複製先の全てにつき、同アイテムのレプリカ数を 1 ずつ減らす (S 204)。ここで、直接の複製先とは、図 5 の複製処理により直接複製されたゲームデータを意味する。また、間接の複製先とは、一旦あるゲームデータ記憶部 40 に複製され、そこから他のゲームデータ記憶部 40 に複製された場合等、ゲームデータ記憶部 40 への複製を 1 回以上経て、複製先のゲームデータ記憶部 40 にゲームデータが格納された場合を意味する。

- 15 以上の処理によれば、あるアイテムの処分を指示すると、そのアイテムのオリジナルが処分されるとともに、そのオリジナルに由来する全てのレプリカが処分されるようになり、ゲームデータの複製によりアイテムが増殖しないようにできる。

- 次に、図 7 及び図 8 は、ゲームデータ削除処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、プレイヤーが入力デバイス 22 により、あるゲームデータ記憶部 40 を指定し、その削除を指示した場合に実行されるものである。この処理では、まずプレイヤーの操作に従って削除対象であるゲームデータ記憶部 40 を決定する (S 301)。
- 25 次に、該ゲームデータ記憶部 40 に含まれる複製元欄 4

2に零が格納されているか否かを判断する（S302）。零が格納されていない場合には、いずれかのゲームデータ記憶部40を複製することにより生成されたゲームデータが削除対象として指定されたと判断し、複製元のゲームデータ記憶部40を探すととも  
5 もに、その複製先欄44に削除対象のゲームデータ記憶部40の識別番号が記憶されているか否かを判断する（S303）。そして、削除対象のゲームデータ記憶部40の識別番号が記憶されていれば、同複製元のゲームデータ記憶部40の識別番号が複製元欄42に格納された他のゲームデータ記憶部40を探す（S30  
10 4）。そして、そのようなゲームデータ記憶部40があれば、その1つの識別番号を複製元であるゲームデータ記憶部40の複製先欄44に格納する（S305）。一方、そのようなゲームデータ記憶部40が無ければ、複製元であるゲームデータ記憶部40の複製先欄44に零を格納する（S309）。その後、削除対象  
15 のゲームデータ記憶部40の複製先が存在するか否かを判断する（S306）。この判断は、例えば削除対象のゲームデータ記憶部40の複製先欄44を参照することにより行うことができる。そして、複製先が存在すれば、複製先のゲームデータ記憶部40の複製元欄42に、削除対象のゲームデータ記憶部40の複製元  
20 となったゲームデータ記憶部40の識別番号を格納する（S307）。さらに、複製先のゲームデータ記憶部40に含まれる各アイテムのレプリカ数を、削除対象のゲームデータ記憶部40に含まれる各アイテムのオリジナル数だけ減らす（S308）。一方、複製先が存在しなければ、S307及びS308の処理をスキッ  
25 プする。その後、削除対象のゲームデータ記憶部40に記憶されたゲームデータを消去する（S310）。

一方、S 3 0 2において、複製元欄 4 2に零が格納されていれば、いずれのゲームデータの複製でもない、オリジナルのゲームデータの削除が指示されたと判断し、その複製先があるか否かを判断する（S 3 1 1）。複製先は、削除対象であるゲームデータ  
5 記憶部 4 0の識別番号が複製元欄 4 2に格納されたゲームデータ記憶部 4 0である。そして、複製先がなければ（S 3 1 1）、削除対象のゲームデータ記憶部 4 0に記憶されたゲームデータを消去する（S 3 1 0）。一方、複製先があれば（S 3 1 1）、複製先のゲームデータ記憶部 4 0の1つに含まれる複製元欄 4 2に零  
10 を格納するとともに（S 3 1 2）、そのゲームデータ記憶部 4 0に含まれる各アイテムのレプリカ数をオリジナル数に加算するとともに、レプリカ数を零とする（S 3 1 3）。また、他の複製先のゲームデータ記憶部 4 0に含まれる複製元欄 4 2に、S 3 1 2において複製元欄 4 2に零が格納されたゲームデータ記憶部 4 0  
15 の識別番号を格納する（S 3 1 4）。その後、削除対象のゲームデータ記憶部 4 0に記憶されたゲームデータを消去する（S 3 1 0）。

以上のようにすれば、複製元を有しないゲームデータを削除するとき、その複製先の1つに係るレプリカアイテムをオリジナル  
20 アイテムに昇格させることができる。このとき、他の複製先については、当該1つを複製元とするよう複製元欄 4 2が変更される。

以上説明した携帯ゲーム機 1 0によれば、あるゲームデータに基づくゲームにおいて、あるアイテムが処分される場合に、その  
25 ゲームデータの複製先や複製元のゲームデータに含まれる関連アイテムを併せて処分することができるようになる。こうすれば、ゲームデータの複製を作成してアイテムを別のゲームデータに基

づいて利用できるようにしつつ、複製によってアイテムが増殖しないようにできる。

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。

例えば、以上の説明では、複製元と複製先とを関連づけるリンクデータを各ゲームデータ記憶部 40 に含まれる複製元欄 42 及び複製先欄 44 に記憶させるようにしたが、別途独立して記憶部 41 に記憶させるようにしてもよい。また、以上の説明では、携帯ゲーム機 10 においてゲームデータを記憶する場合に本発明を適用する例を取り上げたが、据置型の家庭用ゲーム機においてゲームデータを記憶する場合や、インターネット等の通信ネットワークに接続されたゲームサーバにおいて各ユーザのゲームデータを記憶する場合にも、本発明を同様に適用することができる。

さらに、以上の説明ではプログラムを情報記憶媒体たる ROM カートリッジ 12 から携帯ゲーム機 10 に供給するようにしたが、通信ネットワークを介してプログラムを供給するようにしてもよい。図 9 は、通信ネットワークを用いたプログラム配信システムの全体構成を示す図である。同図に示すように、このプログラム配信システム 100 は、ゲームデータベース 102、サーバ 104、通信ネットワーク 106、パソコン 108、家庭用ゲーム機 110、PDA (携帯情報端末) 112 を含んでいる。このうち、ゲームデータベース 102 とサーバ 104 とによりプログラム配信装置 114 が構成される。通信ネットワーク 106 は、例えばインターネットやケーブルテレビネットワークを含んで構成されている。このシステムでは、ゲームデータベース 102 に、ROM カートリッジ 12 の記憶内容と同様のプログラムが記憶されている。そして、パソコン 108、家庭用ゲーム機 110 又は P D

A 1 1 2 等を用いて需要者がゲーム配信要求をすることにより、それが通信ネットワーク 1 0 6 を介してサーバ 1 0 4 に伝えられる。そして、サーバ 1 0 4 はゲーム配信要求に応じてゲームデータベース 1 0 2 からプログラムを読み出し、それをパソコン 1 0 8、家庭用ゲーム機 1 1 0、P D A 1 1 2 等、ゲーム配信要求元に送信する。ここではゲーム配信要求に応じてゲーム配信するようにしたが、サーバ 1 0 4 から一方的に送信するようにしてもよい。また、必ずしも一度にゲームの実現に必要な全てのプログラムを配信（一括配信）する必要はなく、ゲームの局面に応じて必要な部分を配信（分割配信）するようにしてもよい。このように通信ネットワーク 1 0 6 を介してゲーム配信するようにすれば、プログラムを需要者は容易に入手することができるようになる。

#### 産業上の利用可能性

15 本発明によれば、例えばゲーム機等に適用することにより、あるアイテムが処分される場合に、それに関連するアイテム、すなわち複製先や複製元を併せて処分することができるようになる。こうして、ゲームデータの複製を作成してアイテムを別のゲームデータに基づいて利用できるようにしつつ、複製によってアイテムが増殖しないようにできる。

## 請 求 の 範 囲

1. 複数のゲームデータ記憶手段と、

前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製元ゲームデータ  
5 記憶手段を決定する複製元決定手段と、

前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製先ゲームデータ  
記憶手段を決定する複製先決定手段と、

前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに  
基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶  
10 させる複製手段と、

を含むゲーム装置において、

2つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを記  
憶するリンクデータ記憶手段を含み、

前記複数のゲームデータ記憶手段は、それぞれ、オリジナルア  
イテムに係るオリジナルアイテムデータと、レプリカアイテムに  
15 係るレプリカアイテムデータと、を記憶し、

前記複製手段は、前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶され  
るオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの数と該  
複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデー  
20 タに係るレプリカアイテムの数との和が、前記複製先ゲームデー  
タ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカ  
アイテムの数となるよう前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶  
されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段  
にゲームデータを記憶させるとともに、前記複製先ゲームデータ  
25 記憶手段と前記複製元ゲームデータ記憶手段とを関連づけるリン  
クデータを前記リンクデータ記憶手段に記憶させる、

ことを特徴とするゲーム装置。

2. 請求の範囲第1項に記載のゲーム装置において、

前記複数のゲームデータ記憶手段のいずれかに記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの処分が指示される場合に、該ゲームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータをオリジナルアイテムが減るよう更新するとともに、  
5 他のゲームデータ記憶手段に記憶される該オリジナルアイテムの直接又は間接のレプリカであるレプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータをレプリカアイテムが減るよう更新する手段をさらに含む、

10 ことを特徴とするゲーム装置。

3. 請求の範囲第1項又は第2項に記載のゲーム装置において、

前記複数のゲームデータ記憶手段のいずれかに記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの処分が指示される場合に、該ゲームデータ記憶手段の直接又は間接の複製元である  
15 他のゲームデータ記憶手段のいずれかに記憶されるオリジナルアイテムデータをオリジナルアイテムが減るよう更新するとともに、他のゲームデータ記憶手段に記憶される該オリジナルアイテムの直接又は間接のレプリカであるレプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータをレプリカアイテムが減るよう更新する手段をさ  
20 らに含む、

ことを特徴とするゲーム装置。



4. 請求の範囲第1項乃至第3項のいずれかに記載のゲーム装置において、

複製元を有しないゲームデータ記憶手段の削除が指示される場合、該ゲームデータ記憶手段の直接又は間接の複製先であるゲームデータ記憶手段の1つに記憶されるオリジナルアイテムデータ及びレプリカアイテムデータを、削除が指示されているゲームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムと同数のレプリカアイテムをオリジナルアイテムに変更するよう更新するとともに、前記リンクデータ記憶手段に記憶されている、削除が指示されているゲームデータ記憶手段と該ゲームデータ記憶手段の複製先であるゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを、削除が指示されているゲームデータ記憶手段の複製先であるゲームデータ記憶手段と前記1つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータに変更し、削除が指示されているゲームデータ記憶手段を削除する手段をさらに含む、

ことを特徴とするゲーム装置。

5. 請求の範囲第1項乃至第4項のいずれかに記載のゲーム装置において、

20 前記複数のゲームデータ記憶手段は、1又は複数のメモリを含んで構成され、前記リンクデータ記憶手段は、前記複数のゲームデータ記憶手段の各一部を含んで構成されることを特徴とするゲーム装置。

6. 請求の範囲第1項乃至第4項のいずれかに記載のゲーム装置において、

- 前記リンクデータ記憶手段及び前記複数のゲームデータ記憶手段は、1又は複数のメモリを含んで構成され、前記リンクデータ
- 5 記憶手段に係る記憶領域と、前記複数のゲームデータ記憶手段に係る記憶領域とが、前記1又は複数のメモリにおいて別々に設けられることを特徴とするゲーム装置。

7. 複数のゲームデータ記憶手段、

前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製元ゲームデータ記憶手段を決定する複製元決定手段、

5 前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製先ゲームデータ記憶手段を決定する複製先決定手段、

前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させる複製手段、及び、

10 2つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを記憶するリンクデータ記憶手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、

前記複数のゲームデータ記憶手段は、それぞれ、オリジナルアイテムに係るオリジナルアイテムデータと、レプリカアイテムに係るレプリカアイテムデータと、を記憶し、

15 前記複製手段は、前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの数と該複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数との和が、前記複製先ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカ

20 アイテムの数となるよう前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させるとともに、前記複製先ゲームデータ記憶手段と前記複製元ゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを前記リンクデータ記憶手段に記憶させる、

25 ことを特徴とするプログラム。

8. 複数のゲームデータ記憶手段の中から複製元ゲームデータ記憶手段を決定する複製元決定ステップと、

前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製先ゲームデータ記憶手段を決定する複製先決定ステップと、

5 前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させる複製ステップと、

を含むゲーム装置の制御方法において、

10 前記複製ステップでは、前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの数と該複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数との和が、前記複製先ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカアイテムの数となるよう前記複製元ゲームデータ記憶手段  
15 に記憶されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶させるとともに、前記複製先ゲームデータ記憶手段と前記複製元ゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータをリンクデータ記憶手段に記憶させる、

ことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

9. ゲームプログラムを記憶した情報記憶媒体と、サーバと、  
を備え、

前記情報記憶媒体には、

複数のゲームデータ記憶手段、

5 前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製元ゲームデータ  
記憶手段を決定する複製元決定手段、

前記複数のゲームデータ記憶手段の中から複製先ゲームデータ  
記憶手段を決定する複製先決定手段、

10 前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるゲームデータに  
基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段にゲームデータを記憶  
させる複製手段、及び、

2つのゲームデータ記憶手段とを関連づけるリンクデータを記  
憶するリンクデータ記憶手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、

15 前記複数のゲームデータ記憶手段は、それぞれ、オリジナルア  
イテムに係るオリジナルアイテムデータと、レプリカアイテムに  
係るレプリカアイテムデータと、を記憶し、

前記複製手段は、前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶され  
るオリジナルアイテムデータに係るオリジナルアイテムの数と該  
20 複製元ゲームデータ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデー  
タに係るレプリカアイテムの数との和が、前記複製先ゲームデー  
タ記憶手段に記憶されるレプリカアイテムデータに係るレプリカ  
アイテムの数となるよう前記複製元ゲームデータ記憶手段に記憶  
されるゲームデータに基づいて前記複製先ゲームデータ記憶手段  
25 にゲームデータを記憶させるとともに、前記複製先ゲームデータ  
記憶手段と前記複製元ゲームデータ記憶手段とを関連づけるリン

クデータを前記リンクデータ記憶手段に記憶させる、

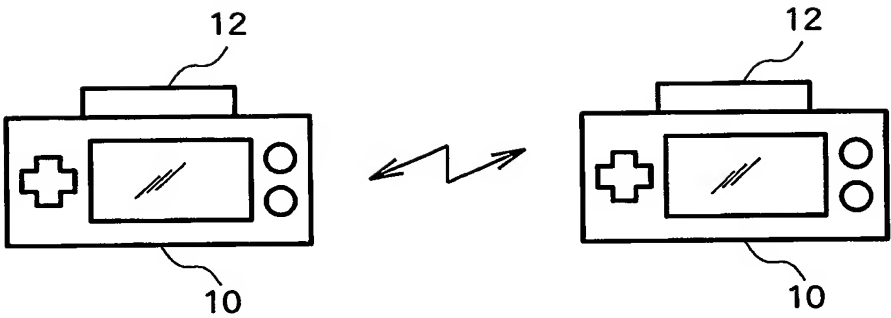
ことを特徴とするプログラムが前記ゲームプログラムの少なくとも一部として記憶され、

- 前記サーバは、ゲーム配信要求に応じて前記情報記憶媒体から
- 5 前記ゲームプログラムを読み出し、通信ネットワークを介して前記ゲームプログラムを配信する、

ことを特徴とするプログラム配信装置。

10. 請求の範囲第7項に記載のプログラムを記憶した情報記憶媒体。

図 1



2 / 9

図 2

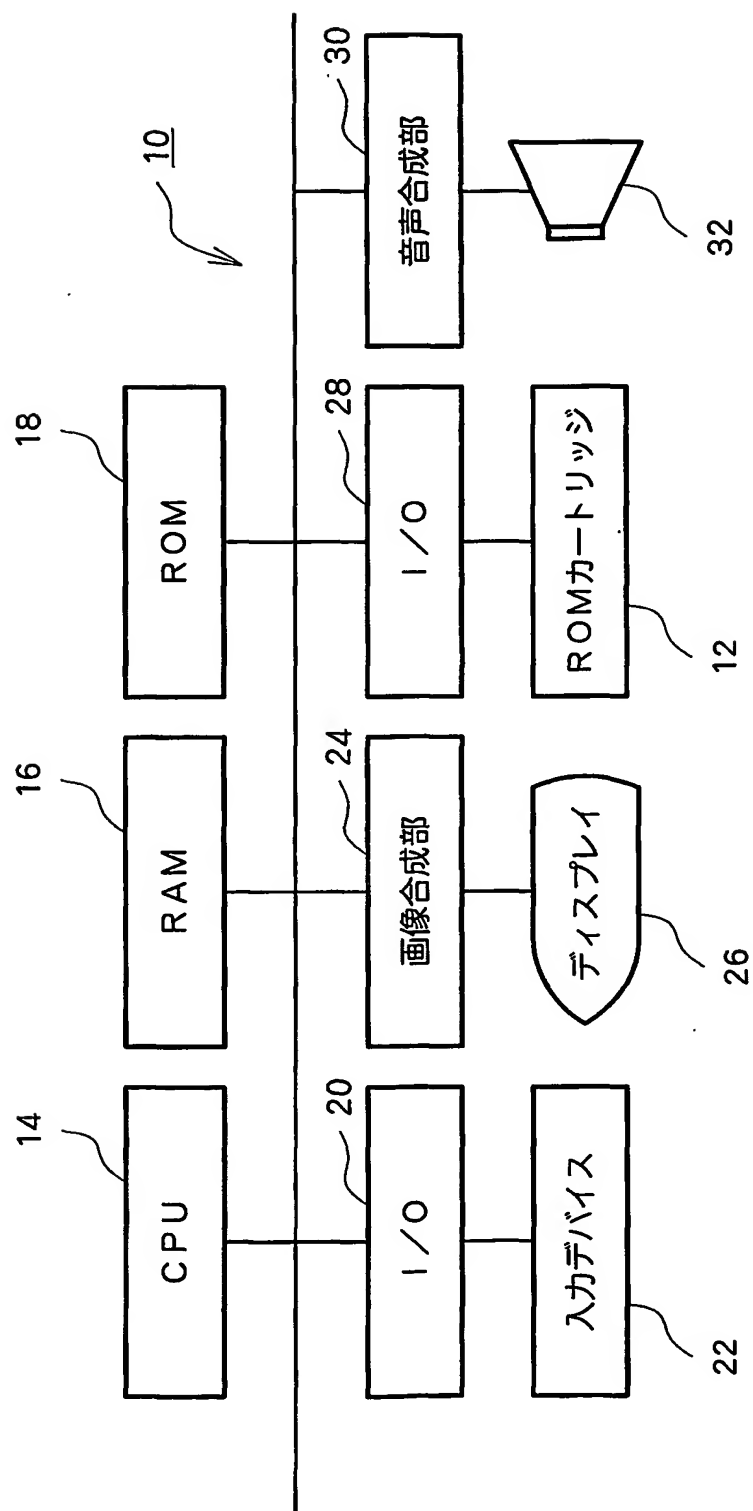




図 3

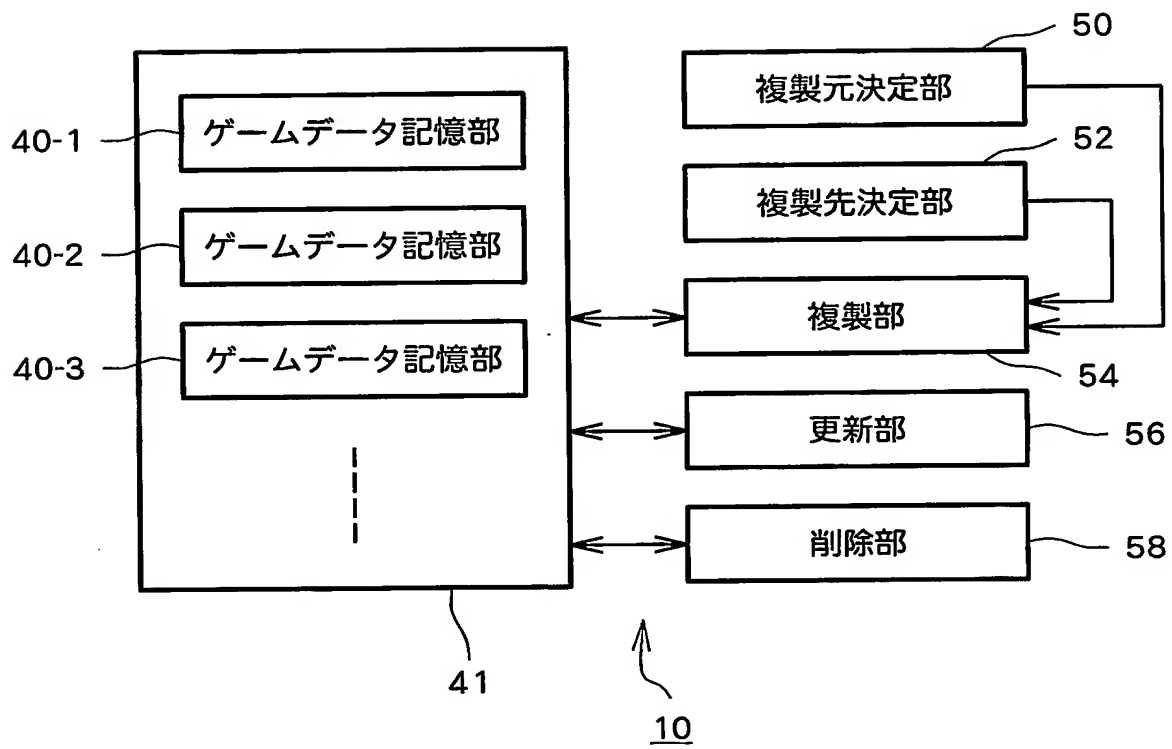


図 4

42-1 : 複製元	0	<table><tr><td>オリジナル数</td><td>3</td></tr><tr><td>レプリカ数</td><td>0</td></tr></table>	オリジナル数	3	レプリカ数	0	40-1
オリジナル数	3						
レプリカ数	0						
44-1 : 複製先	2						
42-2	1	<table><tr><td>オリジナル数</td><td>1</td></tr><tr><td>レプリカ数</td><td>3</td></tr></table>	オリジナル数	1	レプリカ数	3	40-2
オリジナル数	1						
レプリカ数	3						
44-2	0						
42-3	0		40-3				
44-3	0						

5 / 9

図 5

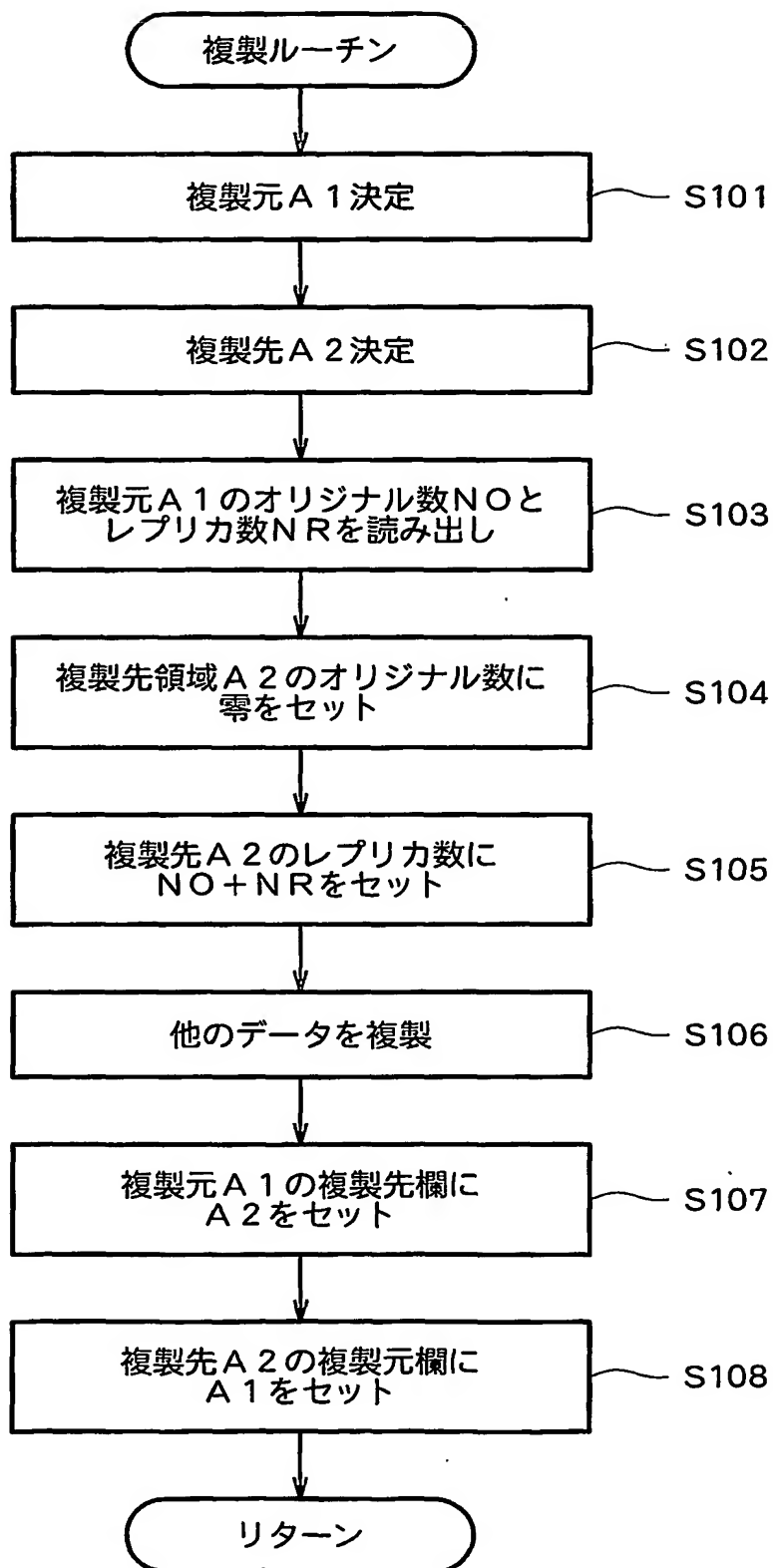
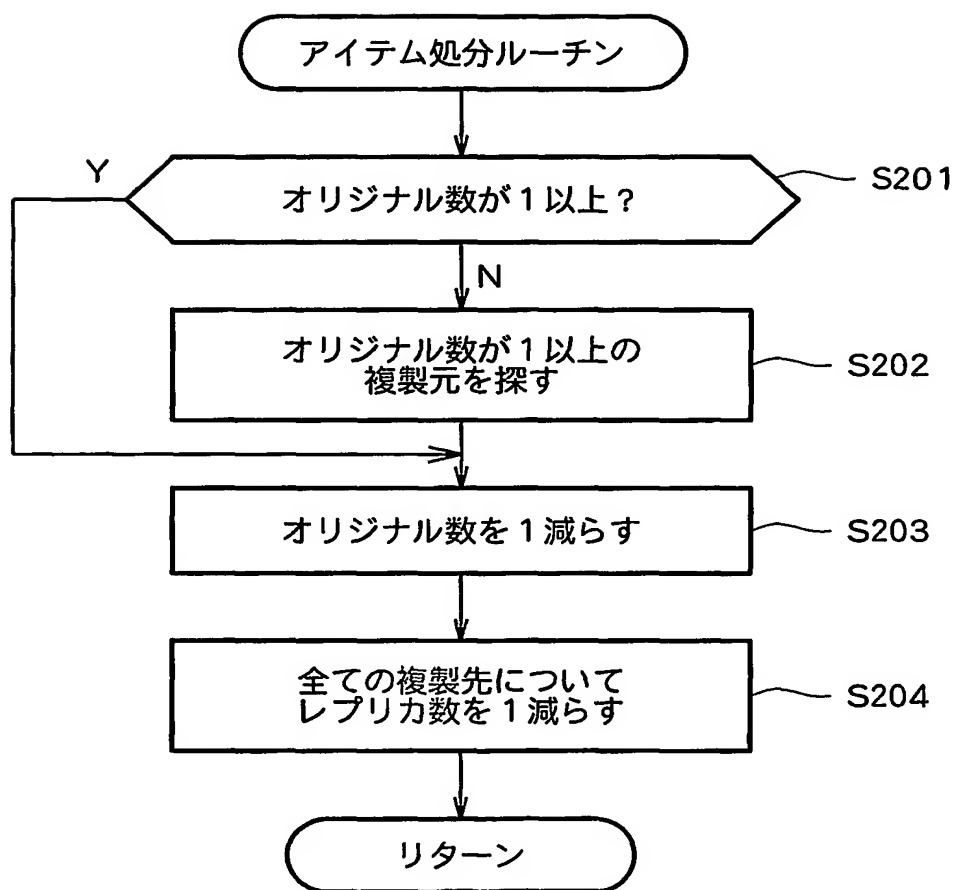


図 6



7 / 9

図 7

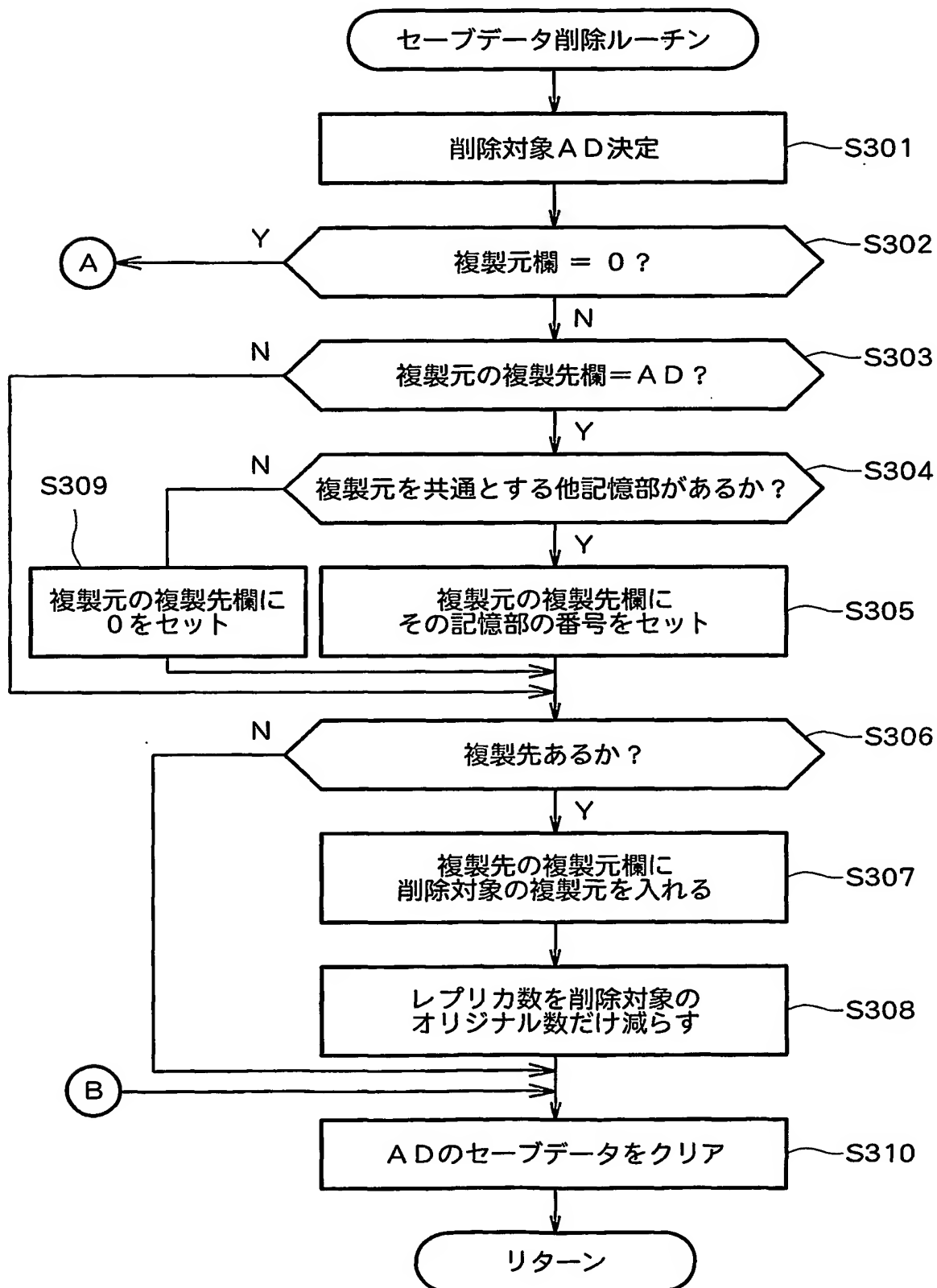
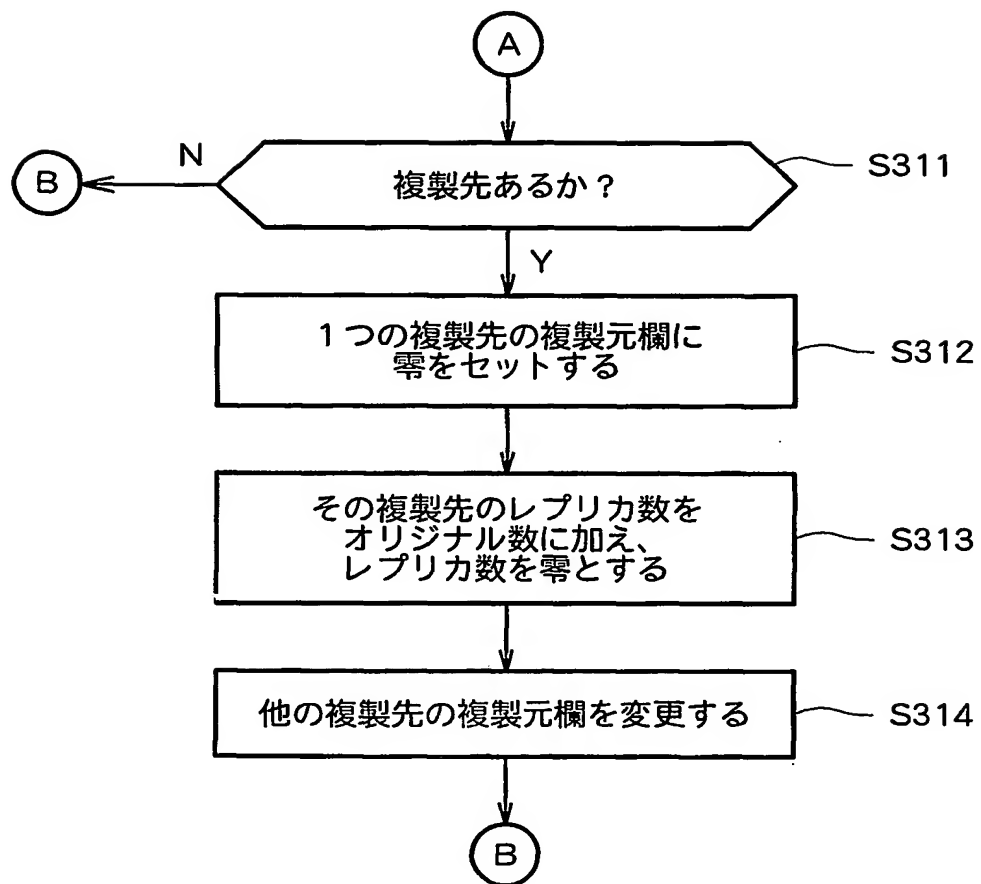
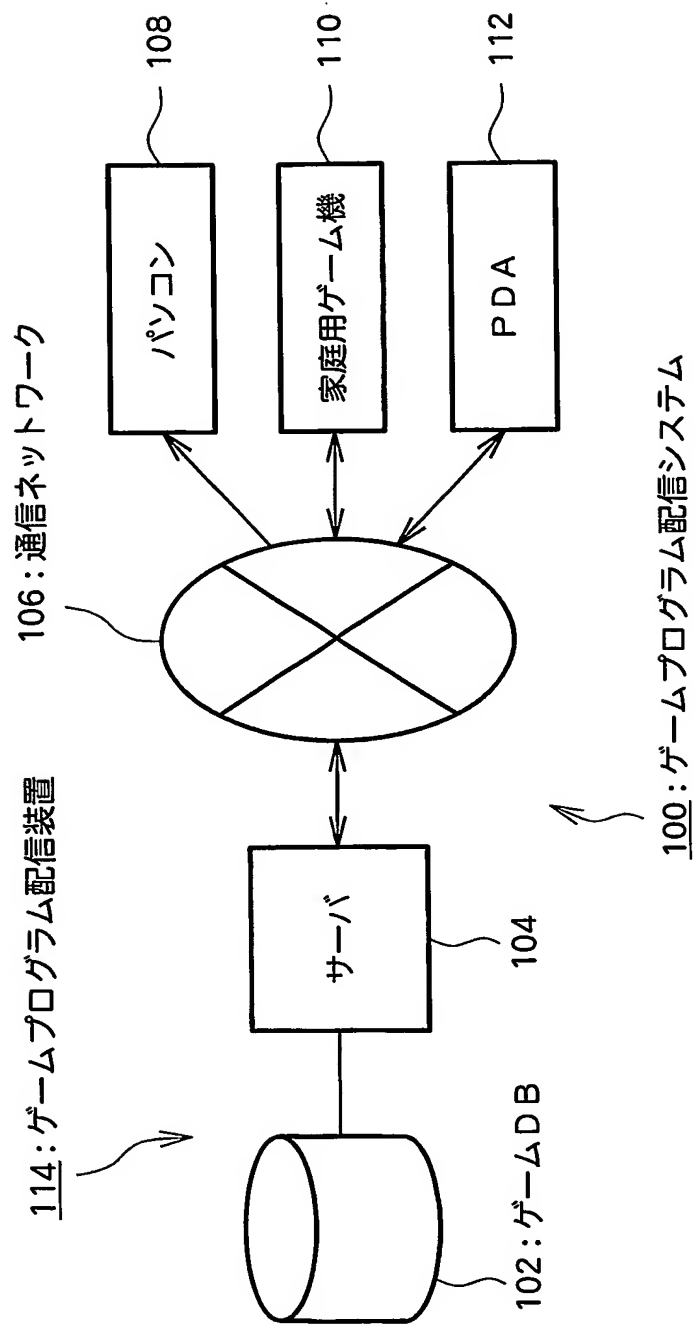


図 8



9 / 9

図 9



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.  
PCT/JP03/06848

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl<sup>7</sup> A63F13/00, A63F13/10, A63F13/12

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl<sup>7</sup> A63F13/00-13/12, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2003
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2003	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2002-35421 A (Kabushiki Kaisha Konami Computer Entertainment Tokyo), 05 February, 2002 (05.02.02), Par. No. [0043]; Fig. 5 (Family: none)	9
A	JP 8-332281 A (Namco Ltd.), 17 December, 1996 (17.12.96), Full text; Figs. 1 to 22 (Family: none)	1-10
A	"Dragon Quest III Soshite Densetsue... Koshiki Guide Book", Enix Corp., 01 September, 1988 (01.09.88), page 22	1-10

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search  
01 September, 2003 (01.09.03)

Date of mailing of the international search report  
16 September, 2003 (16.09.03)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.  
PCT/JP03/06848

## C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
P, A	JP 2003-126554 A (Casio Computer Co., Ltd.), 07 May, 2003 (07.05.03), Full text; Figs. 1 to 17 (Family: none)	1-10

## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl<sup>1</sup> A63F13/00, A63F13/10, A63F13/12

## B. 調査を行った分野

## 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl<sup>1</sup> A63F13/00-13/12, A63F9/24

## 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年  
 日本国公開実用新案公報 1971-2003年  
 日本国登録実用新案公報 1994-2003年  
 日本国実用新案登録公報 1996-2003年

## 国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリ*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2002-35421 A (株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京) 2002.02.05, 段落番号【0043】、第5図 (ファミリーなし)	9
A	JP 8-332281 A (株式会社ナムコ) 1996.12.17, 全文, 第1-22図 (ファミリーなし)	1-10

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリ

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの  
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)  
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

## の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの  
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの  
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの  
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

01.09.03

国際調査報告の発送日

16.09.03

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)  
 郵便番号100-8915  
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

植野 孝郎



2T

9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… 公式ガイドブック, 株式会社エニックス, 1988. 09. 01, p. 22	1-10
P, A	JP 2003-126554 A (カシオ計算機株式会社) 2003. 05. 07, 全文, 第1-17図 (ファミリーなし)	1-10

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**